

УЛУРУ

1-5 игроков
Возраст 8+
30 минут

Цель и смысл игры: Ночью когда все спят, животные Австралии превращаются в сказочных птиц, которые кружат в диком танце вокруг таинственных гор Улуру. У каждой из девяти разных птиц есть свое заветное желание. Игроки стараются помочь каждой птице исполнить ее заветное желание, чтобы сделать ее счастливой, потому что птицы с нереализованными желаниями будут несчастны. Игрок, у которого к концу игры будут самые счастливые птицы (т.е. наименьшее число отрицательных очков) выигрывает!

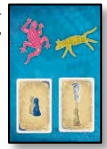
Состав: 5 индивидуальных игровых полей; 1 песочные часы; 40 минусовых очков (стеклянные камушки); 1 игровое поле (двухстороннее, в зависимости от варианта игры); 80 карт желаний различной сложности от 1 (просто) до 5 (очень сложно): 8 уровня 1, 16 уровня 2, 24 уровня 3, 24 уровня 4 и 8 уровня 5; 40 птиц (фигурки), по 5 каждого из 8 цветов (черный, белый, желтый, оранжевый, красный, синий, зеленый, розовый).

Подготовка к игре: Расположите основное игровое поле в центре стола. Каждый игрок берет индивидуальное поле и набор из 8 птиц разного цвета (фигурки). Положите песочные часы и минусовые очки (стеклянные камушки) рядом с игровым полем. Перетасуйте 80 карт желаний и положите колоду лицом вниз рядом с полем (**Прим:** при первой игре рекомендуется использовать только карты желаний с 1 по 3 уровни сложности, остальные карты верните в коробку).

Ход игры: Игра длится 6 раундов (или пока не закончатся карты, если хотите играть подольше). Каждый раунд состоит из 4 стадий: (1) Открытие карт желаний, (2) Расстановка птиц, (3) Подсчет очков, (4) Подготовка к новому раунду.

- Открытие карт желаний:** Первый игрок случайным образом из колоды открывает 8 карт и кладет их лицом вверх на поле. Каждая карта отражает желание птицы того цвета, под которой она находится. **Прим:** (1) Карты желаний различны по сложности: уровень 1 самый легкий а уровень 5 самый сложный. (2) Каждая карта, на которой есть фигурка нейтрального цвета считается цветом той птицы, под которой она лежит на игровом поле. (3) Чтобы не получить отрицательные очки за карту желания, игрок должен расположить нужную фигурку в нужной позиции у себя на поле пока не закончилось время.
- Расстановка птиц:** Первый игрок переворачивает песочные часы и все игроки одновременно пытаются разместить своих птиц на своих полях, стараясь соответствовать их желаниям, которые отражены в картах желаний на основном поле, прежде чем закончится время. За каждую фигурку не размещенную на поле к окончанию времени игрок берет по 1 стеклянный камешку в виде штрафа. **Прим:** игроки не должны подсматривать в поля других игроков. Когда время закончилось больше размещать фигурки нельзя.
- Подсчет очков:** Теперь, начиная с крайней левой (белой) птицы и продвигаясь направо, проверяется кто из игроков смог выполнить каждый из запросов птиц. Первый игрок объявляет как должна сидеть птица этого цвета. Каждый игрок проверяет выполнено ли это на его игровом поле. Если условие не выполнено, то игрок берет себе 1 стеклянный камешек. Так продолжается пока все 8 карт желаний не будут проверены, и все не получат штрафные камешки по невыполненным желаниям. **Прим:** В каждом раунде игрок может получить максимум по 1 камню за каждую птицу (т.е. если игрок уже получил штрафной камень за отсутствие этой птицы, то он не получает дополнительного за ее невыполненное желание).
- Новый раунд:** Сбросьте все 8 карт желаний и пополните поле новыми как описано выше. Игра заканчивается когда будут сброшены все карты желаний. Игрок, набравший наименьшее число очков побеждает! При равном количестве игроки разделяют победу.

Пример: Розовая птица хочет быть рядом с Синей и Желтая хочет быть напротив Белой.



ОБЗОР КАРТ ЖЕЛАНИЙ

 Птица хочет просто быть на поле, любое расположение приемлемо. (Уровень 1)	    Птица хочет сидеть на одном из мест, указанных на этой карте. (Уровень 2)				
 Птица хочет сидеть рядом с птицей указанного цвета (Уровень 3)		 Птица хочет сидеть напротив птицы указанного цвета (Уровень 3).		 Птица хочет сидеть через угол от птицы указанного цвета (Уровень 3)	
 Птица не хочет быть не рядом не напротив птицы указанного цвета (Уровень 4-1)	 Птица хочет быть на расстоянии как минимум в два шага от птицы указанного цвета (Уровень 4-2)	 Птица хочет того же, что и птица указанного цвета. (Уровень 4-3)			

Птица хочет противоположного тому, чего хочет птица указанного цвета. (Уровень 5) **Прим:** В случае У1 подходит любая позиция, в У2 - незакрашенные области на карте, У3 - любая позиция, которая не соответствует желаниям на карте, У4-1 птица хочет сидеть рядом или напротив птицы, указанного цвета, У4-2 птица должна быть в пределах двух шагов от птицы указанного цвета, У4-3 желания птицы противоположны желаниям птицы указанного цвета, У5 желания птицы совпадают с желаниями птицы указанного цвета.

❏ Варианты игры

1. Для более длинной игры используйте все карты и играйте 10 раундов.
2. Для более сложной игры уберите карты уровня 1 и играйте 9 раундов, или уберите карты уровня 1 и 2 и играйте 7 раундов.
3. При игре с игроками разного уровня, (1) переверните игровое поле на сторону с двумя рядами, (2) рассортируйте карты желаний на две колоды: “легкая” колода должна содержать карты 1, 2 уровней и 16 любых карт 3-его уровня, а “сложная” колода все остальные карты, (3) претасуйте их отдельно и положите рядом с полем, (4) играйте раунд по обычным правилам, но раскладывая карты желаний на два ряда (“легкий” сверху и “сложный” снизу), (5) опытные игроки исполняют желания на “сложном” уровне, а начинающие на “легком” (игроки должны объявить на каком уровне они будут играть до начал игры).



4. Опытные и продвинутые игроки могут так же использовать сторону поля с двумя рядами, используя все карты и играя по 5 раундов и назначая по 2 карты желания для некоторых птиц в каждом раунде. Перед игрой игроки договариваются для скольких птиц они будут использовать по две карты желания (1-8). Перетасуйте все карты желаний и сформируйте 1 колоду, сначала заполните верхний ряд, а затем добавьте по второму запросу в нижний ряд. Любая птица не размещенная на игровом поле игрока приносит по 2 отрицательных очка. В процессе подсчета очков сначала проверяют полностью весь верхний ряд, а затем переходят к дополнительным картам желаний (птица с двумя картами желаний может получить два штрафных очка).



5. **Соло игра:** ❏Играйте по обычным правилам стараясь улучшить свой счет по сравнению с предыдущими играми.